

Mesa 1: “Prácticas Innovadoras en el desarrollo de Competencias”

Modera: María Puig Gutiérrez.

METODOLOGIA DE APRENDIZAJE ACTIVO PARA LA FORMACION EN COMPETENCIAS COMUNICATIVAS.

Colás Bravo, Pilar

Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
Universidad de Sevilla

pcolas@us.es

Conde Jiménez, Jesús

Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
Universidad de Sevilla

jconde6@us.es

RESUMEN

Este trabajo presenta los resultados de un proyecto de innovación docente aprobado por el Vicerrectorado de Docencia de la Universidad de Sevilla dentro del I Plan Propio de Docencia (convocatoria de innovación y mejora docente 2009-10). Concretamente la innovación consiste en plantear metodologías de aprendizaje activo para el desarrollo de competencias comunicativas mediante la creación de videos disciplinares por parte de alumnos. Los resultados más significativos muestran el potencial educativo de esta innovación, mostrándose una alta satisfacción por parte de los estudiantes en cuanto al desarrollo de competencias comunicativas.

Palabras clave: competencias clave, metodologías activas de aprendizaje, videos disciplinares, evaluación de competencias.

ABSTRACT

This paper presents the results of an educational innovation project approved by the University of Seville in the I Own Plan of Teaching (call for Innovation and Improving Teaching 2009-10). Specifically innovation consists in raising methodologies of learning asset for the development of communication skills through the creation of videos discipline students. The most significant results show the educational potential of this innovation, showing a high satisfaction by students in the development of communicative competence.

Keywords: key competences, active learning methodologies, disciplinary videos evaluation of competences.

1. INTRODUCCIÓN.

El Proyecto de Innovación “*Formación en competencias mediante la creación de videos disciplinares*” es una aportación metodológica dentro de las directrices marcadas por el Espacio Europeo de Educación Superior que incide en abrir oportunidades de aprendizaje para el desarrollo

de competencias específicas y transversales.

Concretamente esta innovación consiste en la creación de videos disciplinares por parte de alumnos pertenecientes a distintas titulaciones y materias, implicando metodologías de participación activa en el aprendizaje.

La metodología didáctica innovadora que se propone intenta ser una respuesta pedagógica para la enseñanza universitaria, fundamentándose en las siguientes consideraciones:

a) El aprendizaje requiere implicación activa por parte del alumno, así como de trabajo autónomo.

b) La actividad del alumno y la resolución de tareas o problemas es clave tanto para desarrollar competencias profesionales, como para tomar conciencia de nuevos aprendizajes que necesita alcanzar.

c) El desarrollo de competencias propias de una determinada actividad profesional requiere de situaciones de aprendizaje que exijan al alumno dar respuestas complejas que impliquen la combinación de competencias múltiples. En este sentido se incide en la *Gestión del Conocimiento* obligando al alumnado a movilizar distintos tipos de recursos: conocimientos, técnicas, recursos personales, etc. En definitiva, se ponen en juego y articulan competencias académicas, técnicas y personales (responsabilidad, toma de decisiones, planificación, gestión del tiempo, etc.) para enfrentarse a contextos profesionales.

d) El aprendizaje es una construcción personal del alumno que se produce cuando es capaz de integrar conocimientos diversos y hacer una elaboración propia.

e) Los aprendizajes logrados pueden expresarse a través de diferentes lenguajes y medios de expresión. La comunicación educativa tradicional en el aula universitaria es principalmente oral y textual. Actualmente los alumnos universitarios tienen mayor familiaridad con lenguajes audiovisuales y tecnológicos.

f) Las producciones multimedia son manifestaciones de aprendizajes complejos, más acorde con la cultura tecnológica actual.

Por otro lado es necesario reforzar en la enseñanza universitaria *la motivación del alumno* para el aprendizaje. Las altas tasas de abandono universitario son un indicador de la baja motivación de los alumnos en los estudios universitarios. También es importante considerar y *potenciar la capacidad creativa* de los alumnos, esencial para el avance intelectual y la excelencia profesional.

Desde una perspectiva organizativa se hace también necesario configurar equipos docentes universitarios interdisciplinares que superen la tradicional atomización del conocimiento y los saberes, aportando desde referentes disciplinares diversos los conocimientos necesarios para responder a retos profesionales inmediatos.

Todas estas consideraciones nos llevan a idear una metodología en el aula basada en la creación de videos disciplinares por parte de los alumnos con el objetivo de potenciar el desarrollo de competencias transversales y específicas, incidiendo en la vertiente aplicada.

2. ÁMBITO DE APLICACIÓN DEL PROYECTO

Nuestro ámbito de aplicación es el universitario, donde tradicionalmente, la formación se ha caracterizado por una gran carga de teoría frente a aplicaciones prácticas. Este enfoque lleva a que

el alumno pocas veces se vea en la necesidad de responder a situaciones prácticas que exigen la activación de conocimientos y competencias de distinta índole. Concretamente, el contexto formativo donde llevar a cabo este proyecto de innovación, se circunscribe a las Licenciaturas de Psicopedagogía y Pedagogía, y Magisterio en Educación Infantil.

En este proyecto participan cuatro profesores pertenecientes a dos Departamentos.. Las materias en las que se realiza esta innovación pertenecen a la Licenciatura de Pedagogía, implicando a 225 alumnos, Psicopedagogía con 105 alumnos y Diplomatura de Educación Infantil, con 76 alumnos. El número total estimado de discentes implicados es aproximadamente de 400.

En el marco de este proyecto el desarrollo competencial se asume como holístico y dinámico, sólo definible y medible en la acción que es la que modula las exigencias del contexto donde se desarrolla (Hutmacher y Rychen 2003; Tiana y Rychen, 2004, Colás y De Pablos 2005,). En este sentido se plantea la creación de procedimientos de evaluación que permitan recoger información relevante sobre las competencias relacionadas con los objetivos de la titulación y de las materias en cuestión, de tal manera que obtengamos datos que nos permitan valorar la calidad de la formación alcanzada por nuestros estudiantes.

3. OBJETIVOS

La innovación experimentada en este proyecto afecta e incide en tres vertientes institucionales:

- a) *Metodología participativa y de aprendizaje activo*
- b) *Formación en competencias* del estudiante universitario; y
- c) *Trabajo interdisciplinar* de docentes.

Específicamente desde una vertiente formativa esta propuesta de innovación basada en el aprendizaje activo mediante la creación de videos disciplinares va destinada a: *Desarrollar competencias comunicativas y expresivas en lenguajes multimedia*

4. METODOLOGÍA

4.1. Protocolo para la creación de videos

El protocolo diseñado para la producción de los videos comporta las siguientes fases:

- **Información inicial.** Se proporciona al alumnado una guía didáctica sobre elaboración de guiones. Además, de un dossier con distintos programas de manipulación de videos, sonido, etc. Se informa a los grupos-clase del objetivo que se persigue con la creación de esos videos. Se configuran los grupos de trabajo con una composición de cuatro alumnos como máximo.
- **Recogida y selección de temáticas para la producción de videos.** Los alumnos proponen temáticas de su interés sobre los contenidos disciplinares impartidos. El grupo clase vota las temáticas de mayor interés. Los grupos cuyas propuestas resultan más votadas proceden a crear el guión.
- **Elaboración y entrega de guiones y valoración.** Se seleccionan los guiones más trabajados, novedosos, creativos y más ajustados a la temática seleccionada, además de ser los que mejor expresen el contenido. Este trabajo se hará de manera conjunta entre el profesor/a y el alumnado, pudiéndose acordar adaptar o modificar algunos de los guiones.
- **Realización del video.** Es responsabilidad del alumnado que realiza con autonomía en cuanto a materiales a utilizar para grabar, escenarios, elección del software de creación y

manipulación de videos, sonidos, etc.

- **Presentación y evaluación del video elaborado.** Una vez que se cuente con una cantidad de videos razonables, en clase se proyectan, y a posteriori se crea un debate crítico de los videos proyectados. Siempre se intentará sacar propuestas de mejora y crítica constructiva, para la realización del resto de videos.

4.2. Exposición de las producciones audiovisuales realizadas. Elaboración del I Certamen de Videos Disciplinarios.

Una vez recopilados todos los videos de los grupos participantes en el proyecto (Pedagogía, Psicopedagogía y Magisterio), se inicia un proceso de evaluaciones cruzadas en los que participan tanto los alumnos como profesorado participante en la experiencia. Para ello se confecciona una escala psicométrica de tipo Likert, que sirve para valorar en una escala del 1 al 5 las siguientes categorías: mejor guión técnico, mejor adaptación didáctica, mejor montaje, mejor banda sonora, mejor actriz/actor revelación y mayor creatividad. A posteriori, se elige el mejor video de todos los presentados en cada una de las categorías presentadas

Miembro del Jurado:					
Asignatura:			Grupo:		
Título del video:					
Componentes grupo:					
Contenido	1	2	3	4	5
Guión técnico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adaptación didáctica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montaje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Banda Sonora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actriz/actor revelación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Creatividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gráfico 1: Escala Likert de las categorías valoradas.

Una vez que se seleccionan a los ganadores, se convoca a todo el alumnado para la celebración del I Certamen de Videos Disciplinarios. Durante el acto se reparten medallas de oro y plata a los ganadores, y una copa a los videos que han sido elegidos como “*Mención especial a la calidad de la creación*”. En la clausura del acto se presentaron las cinco menciones especiales.

Finalmente, añadir que el índice de participación e implicación en el acto por parte del alumnado puede valorarse como muy satisfactorio.

5. RESULTADOS.

5.1. Elaboración de una escala para evaluar los aprendizajes logrados con la realización de videos.

Para evaluar los aprendizajes logrados con la experiencia de innovación construimos una escala tipo Lickert que incluye una relación de competencias/aprendizajes para que los alumnos valoren su desarrollo en las mismas. Esta valoración se realiza mediante una escala de 1 a 5, siendo 1 el nivel más bajo y 5 el más alto.

5.2. Resultados obtenidos

Las valoraciones obtenidas de los estudiantes a través de las escalas valorativas aplicadas, se analizan estadísticamente mediante el programa SPSS V.17. En este informe expondremos los resultados correspondientes a las dimensiones de aprendizaje planteadas como objetivos formativos básicos en este proyecto de innovación.

5.2.1. Desarrollar las competencias comunicativas y expresivas en lenguajes multimedia

El 84, 8 % considera que esta innovación desarrolla competencias comunicativas y expresivas en lenguaje multimedia como puede verse en el gráfico 2: El porcentaje de la opción de muchísimo es de 16,8%.

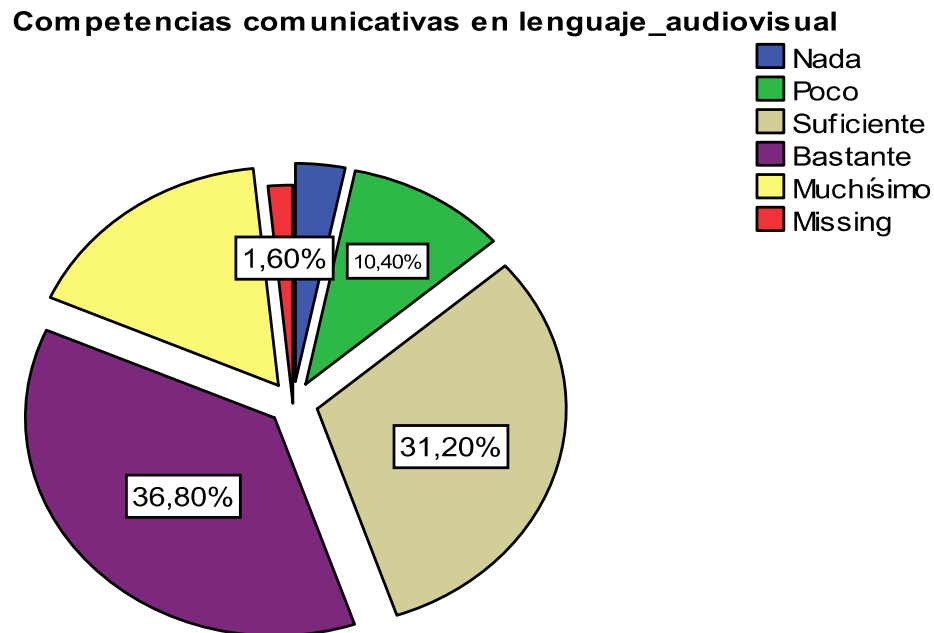


Grafico 2. Porcentajes de respuestas valorativas respecto al potencial de esta innovación para desarrollar competencias comunicativas en lenguaje audiovisual.

Los resultados obtenidos nos indican por tanto que las mayores frecuencias de respuestas se centran en una valoración que oscila entre suficiente y muchísimo. Son minoritarias las opciones de poco y nada.

Dentro de las competencias comunicativas podemos incluir *la capacidad de adaptar una temática académica a un guión audiovisual*. La gráfica 3 nos muestra los resultados valorativos obtenidos.

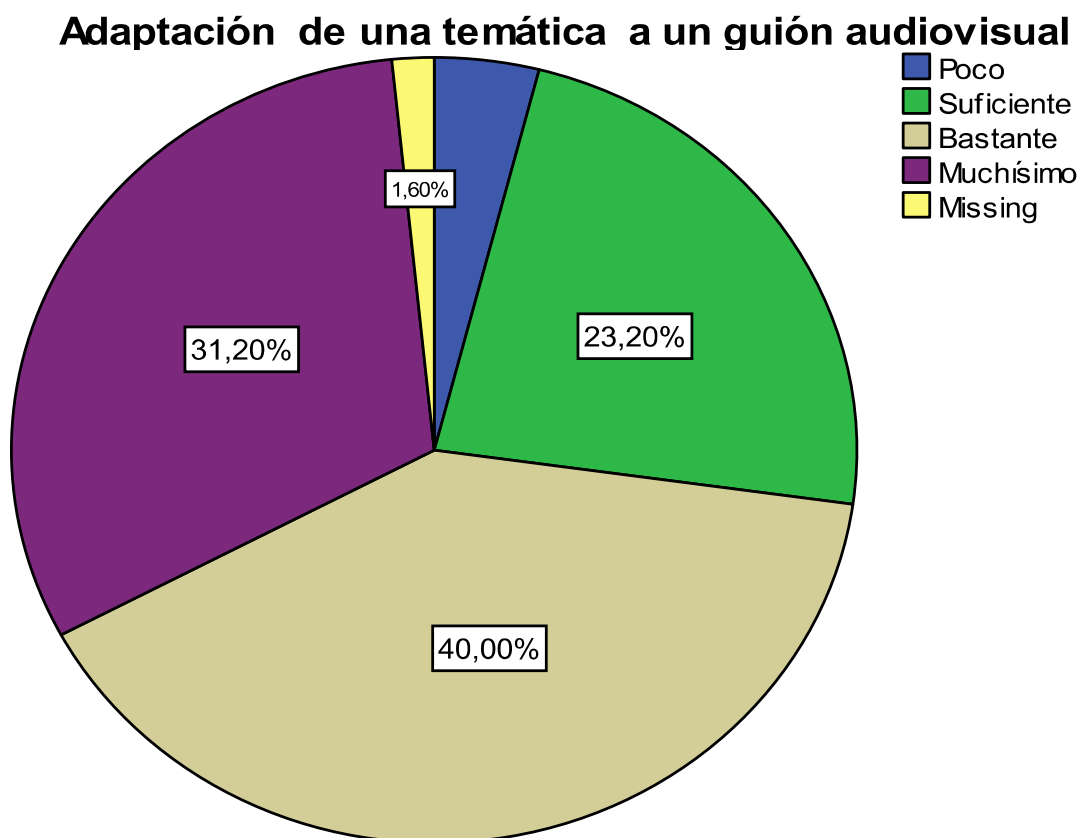


Grafico 3. Respuestas obtenidas de los cuatro grupos universitarios en cuanto a la capacidad de adaptar una temática académica a un guión audiovisual.

Los altos porcentajes en valoraciones positivas, el 94,4%, nos revela que esta innovación es recomendable para activar en el alumno diversificación de lenguajes de comunicación, haciéndolo más versátil para los retos de la sociedad del conocimiento.

Por tanto se observa que predominan las valoraciones positivas, siendo escasos los casos que indican poco.

Dentro de las competencias comunicativas incluimos también las respuestas obtenidas al ítem referido a la *capacidad de presentación pública del trabajo realizado*. El gráfico 4 muestra las valoraciones del estudiantado universitario.

Presentación pública de trabajos

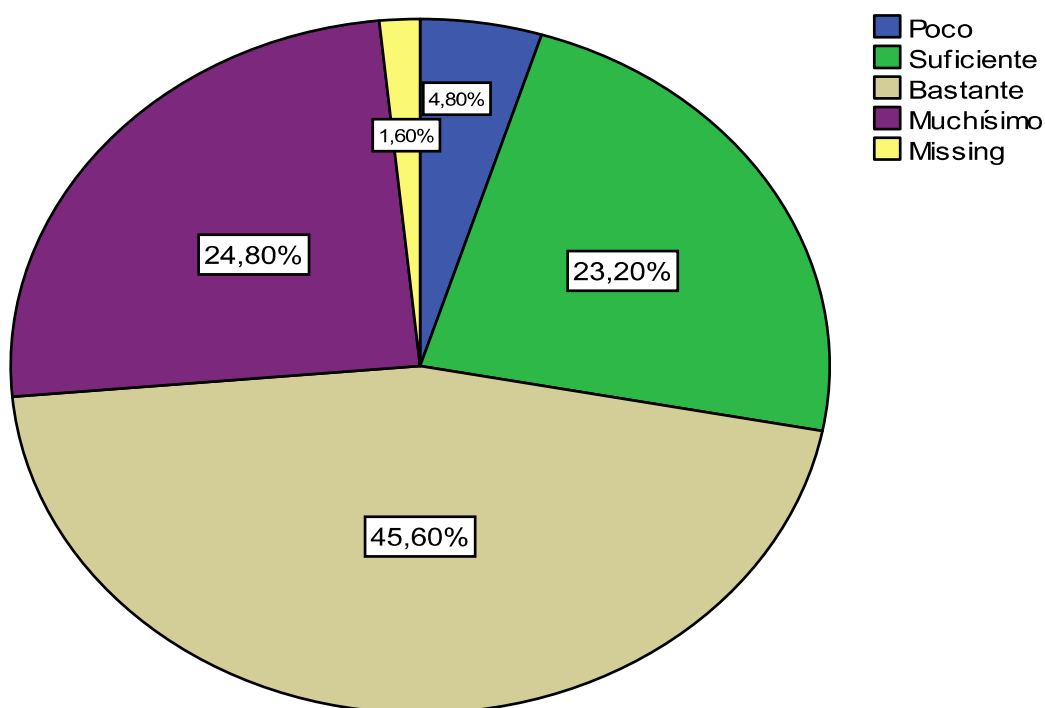


Gráfico 4. Respuestas obtenidas de los cuatro grupos universitarios en cuanto a la capacidad de presentación pública del trabajo realizado.

El gráfico 4 nos indica que son elevadas las respuestas positivas, el 93%, respecto al potencial de esta innovación para desarrollar la competencia de presentación pública del trabajo académico.

Como se puede apreciar en la gráfica precedente predominan las valoraciones positivas y muy positivas en todos los grupos.

6. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos nos indican que la propuesta de metodología de aprendizaje activo es pertinente para desarrollar las competencias formativas marcadas en la Titulaciones Universitarias del EEES, ya que su eje pivota sobre la participación del alumnado y el aprendizaje activo.

La evaluación del potencial formativo de esta innovación, muestra una alta satisfacción por parte de los estudiantes en cuanto al desarrollo de competencias clave en las recomendaciones de Bolonia como es la de “desarrollar las competencias comunicativas y expresivas en lenguajes multimedia”. Los resultados son altamente positivos. Así casi el 84% considera que esta innovación desarrolla competencias comunicativas y expresivas en lenguaje multimedia. También el 93% de alumnos universitarios señalan que esta metodología es valiosa para desarrollar la competencia de presentación pública del trabajo académico y el 94,4%, para impulsar la capacidad de adaptar una temática académica a un guión audiovisual.

Por último la organización y realización del I Certamen de Videos Disciplinarios, iniciativa inicialmente no prevista, ha sido una oportunidad de compartir los grupos universitarios sus aprendizajes, siendo esta actividad valorada muy positivamente por los participantes. También desde el punto de vista docente ha sido una oportunidad de reforzar el trabajo conjunto y darle

valor institucional a la innovación. En suma se ha generado un clima de trabajo estimulante para alumnos y profesores.

7. BIBLIOGRAFÍA

- COROMINA, E. (2001): Competencias genéricas en la formación universitaria. *Revista de Educación*, nº 325, pp. 299-321.
- COLAS, P. y DE PABLOS, J. (2005): *El Nuevo Espacio Europeo de Enseñanza Superior y su Impacto en la Docencia*. Málaga. Aljibe.
- GONZÁLEZ, T. (2005): El espacio europeo de Educación Superior: una nueva oportunidad para la universidad. En COLAS, P. Y DE PABLOS, J. (ED.) (2005): *El nuevo Espacio Europeo de Educación Superior y su impacto en la docencia*. Málaga: Aljibe, pp. 3-25.
- HUTMACHER, W (2003): *Definición de las competencias básicas. La situación en Europa*. Conferencia presentada en el Congreso de competencias básicas Barcelona: 26-27 de Junio.
- RYCHEN, S. D. (2003): La naturaleza de las competencias clave. Una perspectiva interdisciplinaria e internacional. Algunos resultados del proyecto DeSeco de la OCDE. *Conferencia presentada en el Congreso de competencias básicas* Barcelona: 26-27 de Junio.
- TIANA, A. Y RYCHEN, S.D. (2004): *Developing key competencies in education: some lessons from international and national experience*. France. Unesco: International Bureau of Education.